

# A Utilização do Lúdico no Ensino de Química Orgânica: Uma Prática Envolvendo Jogos

Aline Augusto<sup>1\*</sup> (PG), Matheus L. B. dos Santos<sup>2</sup> (PG), Fabiana R. G. e S. Hussein (PQ)

[a.aug75@gmail.com](mailto:a.aug75@gmail.com) Curitiba – PR, [borgesm3@tcnj.edu](mailto:borgesm3@tcnj.edu) Curitiba – PR, [fabianah@utfpr.edu.br](mailto:fabianah@utfpr.edu.br) Curitiba - PR

Compostos Orgânicos, Jogos, TIC.

## Introdução

Um dos desafios dos professores de Química do terceiro ano do Ensino Médio está em tornar o estudo das funções orgânicas mais atrativo e interessante aos alunos. Uma das dificuldades encontradas é a de quebrar o caráter repetitivo que a abordagem desse conteúdo pode conter. Dentro desse contexto, a utilização de atividades lúdicas pode contribuir para o processo de aprendizagem dos alunos e melhorar a participação dos estudantes em sala de aula. Nesse panorama, utilizou-se o aplicativo *Quizlet*, disponível para celulares e computadores, que se baseia na utilização de *flashcards* e jogos. Através do aplicativo, buscou-se trabalhar com os alunos a diferenciação de funções e grupos funcionais.

O aplicativo *Quizlet* foi inicialmente desenvolvido para a utilização no ensino de idiomas, porém, nesse trabalho verificou-se que ele pode ter várias utilidades no ensino de Química. Sua utilização pode contribuir para que o estudante de Química do Ensino Médio relacione o nome das funções e grupos funcionais com suas estruturas ou fórmulas, ou ainda, relacionar estruturas e seus respectivos desenhos de representação.

O trabalho foi feito em duas escolas da rede estadual de Curitiba, sendo que uma delas na lousa digital. Através da lousa digital, consegue-se projetar os jogos do aplicativo na lousa e assim interagir com os alunos. Na segunda escola de aplicação, a professora compartilhou os *flashcards* com os alunos, que em seus celulares, puderam estudar em sala e fora dela. A atividade foi centrada no aluno, possibilitando assim o desenvolvimento de sua autonomia, a capacidade de resolver problemas e apropriar-se dos conceitos estudados (Castro, Martins e Munford, 2008).

## Resultados e Discussão

A utilização do aplicativo motivou os alunos em sala de aula, sobretudo pela facilidade de manuseio e pela aderência dos alunos à tecnologia. A autonomia dada aos alunos para jogarem no ambiente virtual contribuiu para que eles se apoderassem dos conceitos básicos relativos à função orgânica e grupos funcionais. A atividade iniciou com uma explicação a respeito do conteúdo e, em seguida, foi repassado aos alunos para trabalharem em seus celulares sobre o que seria

função e qual o grupo funcional específico para cada função, como representado na figura 1.

### AMIDA

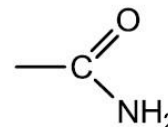


Fig 1: flashcard da função e seu grupo funcional

Depois que os alunos entenderam a relação, foi dado o tempo para que explorassem o aplicativo, entrando na parte de combinar, sendo semelhante ao jogo da memória, logo após foi solicitado que os mesmos entrassem na parte aprender, onde são criadas questões referentes ao assunto. Percebeu-se um maior engajamento por parte dos alunos, alcançando o resultado, pois os mesmos perceberam as diferenças e entenderam que cada função tem uma característica própria.

## Conclusões

Após os alunos compreenderem as relações de grupo e função e como elas são representadas no flashcard, eles puderam explorar o aplicativo. O *Quizlet* possui uma funcionalidade semelhante ao jogo da memória, onde puderam jogar e assim fortalecer o conteúdo aprendido. Os testes sobre o conteúdo também foram realizados através de uma das áreas do aplicativo. Com esta atividade, percebeu-se um maior engajamento por parte dos alunos. Os objetivos de aprendizagem também foram alcançados, pois foi possível observar que os alunos perceberam as diferenças e entenderam que cada função tem uma característica própria. Surpresa para a professora foi que ao final da aula os alunos começaram a disputar quem tinha aprendido melhor e fazia um tempo melhor na relação combinar os cards, mesmo sendo liberado para que os mesmos saíssem da sala, eles preferiram continuar jogando, demonstrando que o lúdico atiga a curiosidade dos alunos, tornando o aprendizado um prazer.

CASTRO, M. A. C. de; MARTINS, C. M. de C. e MUNFORD, D. Ensino de Ciências por Investigação – ENCI: v. 1, p. 86-87. Belo Horizonte, 2008.

PEREIRA, L. **LUDICIDADE E TIC**: Caracterização da webquest como uma metodologia lúdica no ensino de ciências. UFG. Goiás. 2014.

